

Предысторией данного сюжета является скандинавский миф о битве и гибели богов «Рагнарок». Во время битвы часть Асгарда (небесной обители богов) – Валхалла (прибежище павших воинов, где и происходило сражение), обрушилась на землю. И, расколовшись, вместе с частями земли взмыла в небо, образовав парящие острова. Это остатки земли, взлетевшие в воздух при столкновении, и остатки Валхаллы. На этих островах, впоследствии обжитых людьми, происходит сценарное действие. Все острова имеют магический (не тривиальный) статус, являясь смесью грубого и тонкого планов. Этим объясняется сосуществование на них обыденного и мистического. Два антагониста Один и Фенрир, погибшие при Рагнароке, хотят вырваться из мира усопших и воцариться на небесах. Для этого нужно восстановить Валхаллу. Один пытается вернуть свои владения, воссоединив острова, а Фенрир – распространить на острова своё влияние и создать личную империю. Проблема усугубляется тем, что и Один и Фенрир находятся в сакральной земле. Воплощаясь на физическом плане (парящих островах), они хотя и остаются бессмертными, но не имеют своей реальной силы, поэтому вынуждены для достижения своих целей прибегать к сторонней помощи и уловкам. В свою очередь ожившие духи стихий и монстры, появившиеся на островах, не хотят никому подчиняться, и составляют третью активную силу. Один заручается поддержкой трёх воинов и с их помощью побеждает Фенрира в сакральной земле (только здесь это было возможно). Конечной целью друзей стало разрушение стихийных врат, соединявших сакральную землю и острова. Но вернуться к обычной жизни они не смогли, так как из мира усопших смертным нет возврата. И только в конце истории, размышляя о коварстве богов, герои понимают, что большую часть своих подвигов они совершили будучи уже мёртвыми (т.е. в сакральной земле).

Руководящие принципы

- Простота сценарного программирования.
- Разнообразие каждого раунда.
- Практическая линейность сценария.
- Лаконичность в раскрытии сюжета.

1. Перед началом ролика на активном фоне мы видим «анимированный» текст, связанный с предысторией начинающихся событий. То есть получается некое вступление к вступлению, задающее тон началу и всей игре. Текст:
 - «Позор Асгарда - Рагнарок, явился концом Валхалы и началом борьбы за власть над материальным миром.
 - Валхала потеряна.
 - Всё что осталось, - это сотни осколков, парящих между Асгардом и землёй.
 - Здесь нет небожителей.
 - Лишь люди и стихии.
 - Именно эти земли и стали предметом борьбы.
 - Однако, как это свойственно смертным, вечные проблемы их абсолютно не волнуют...»

- Миссия: вводный ролик
 - Карта: «Сторожевая Башня»
 - Основа: Знакомимся с главным героем; узнаём: о вероятном вторжении, о Пилоте; получаем резон к сюжету. Ожидается абстрактное вторжение, т.е. вешается проблема, суть которой будет проявляться в четвёртой миссии (разорение лесопилки прилетевшими на дирижабле подопечными Фенрила) и, окончательно, в шестой (похищение дирижабля Фенрила).
1. Карта представляет собой верхнюю часть огромной башни с замка Одина, зависшую в воздухе после коллапса. Основание круглое, заканчивающееся внизу неровными, разрушенными краями. Сверху шестиугольная или квадратная платформа (собственно карта). По углам расположены обычных размеров вышки, рассчитанные на одного юнита каждая. В центре есть вышка побольше, с входами внутрь башни. По периметру, между Башнями и наверху центральной, на постаментах горят большие костры. Или лучше - большие факелы (огромные чаши со смолой). Из входов центральной вышки наружу пробивается свет. На небольших смотровых площадках угловых вышек стоят воины. Позы их свидетельствуют о рутинном, скучном занятии, которым им приходится заниматься: один облокотился на ограду, другой обмахивается шлемом, третий потягивает пиво. На центральной вышке стоит №1 в роли судьи. У него в руках щит Эрика и меч №2. У основания лесенки, ведущей к №1, стоят №2 и Эрик - два отъявленных спорщика. Эрик, привстав на лестничную перекладину, напряжённо всматривается в вечернее небо. №2 с вожделением и нетерпением уставился на щит Эрика.
 2. Диалог №1
 - №1: Что там, ребята?
 - №3: Ничего! Накрылся твой щит, Эрик!
 - №1: Да, скоро звёзды появятся!
 - №4: Вижу пару птиц. Ты не их боишься, Эрик? Ха - ха! (общий смех)
 - Эрик: Говорю вам: корабль с монстрами; летит сюда, - пилот вчера его видел!!
 - №2: Померещилось твоему Пилоту, не иначе.
 - Эрик: Посмотрим, как вы засмеётесь, когда сюда плюхнется эта штука с монстрами!
 - №4: Да хватит Эрик, - надоело! Лучше расскажи, как троллей в карты надул! Ха - ха! (общий смех)
 - №3: Ну да, ты же и с Валькириями летал и Асгард видел! Как там боги, а? Ха - ха!
 - №2: Да щита ему жалко, вот и не отступается!
 - Эрик: Ты о своём топоре волнуйся! Руки чешутся мозги вам прочистить! (общий смех)
 - №1: Прощайся со щитом, Эрик, - звёзды появились!
 - (№1 передаёт щит с мечом №2, тот поднимает их над головой в знак победы, №2 издаёт победный крик)
 - Эрик: Ох, пожалеете вы ребята.
 - №2: Эрик! Ставлю щит против твоего шлема, что и завтра сюда никто не заявится! (общий смех)
 - Эрик: ("угостив" со злости пинком лестницу, на которой стоял, и, направляясь к птице) Ничего, я тебя ещё до штанов обспорю! Зубоскальте, зубоскальте! (себе, садясь на птицу) Ну, Лив, лучше мне не попадайся! (на птице) Кто меня за язык дёргал?! И где теперь щит взять!? (улетает под общий гогот).

- Миссия №1
 - Карта: «Маяк»
 - Основа: Знакомимся с Берсом; убиваем червя; узнаём: о троллях, об Аксе; получаем новый резон к сюжету. Первая неординарная ситуация (ужасный монстр в мирном хлеву), не прямой намёк на изменение привычного уклада жизни в худшую сторону.
1. Птица с Эриком на спине подлетает к острову (должен быть виден маяк и его свет; не должно быть видно Берса, стоящего у входа в загон). Эрик, сидя на птице: Может, удастся заночевать..
 2. Птица садится возле куста, правление переходит к игроку. Нужно найти хозяина маяка.
 3. Когда игрок оказывается на расстоянии 3-х «клеток» от Берса, Берс (до этого времени стоит, преграждая вход в загон, и наблюдает за возникновением земляных фонтанов, раскачиваясь на пятках) оборачивается навстречу, принимает "вальжную" позу (левая, согнутая в локте рука на заборе, её кисть по ходу разговора вскидывается и опускается, правая - за поясом, её локоть ходит взад - вперёд, образуя с левой кистью жестикационную поддержку) начинает диалог. Эрик, неловко чувствуя себя без щита, бессмысленно переключает рукоять меча из руки в руку, иногда почёсывая ей голову. Нужно также сделать анимацию для всех участвующих в диалогах и имеющих не прямые реплики ("себе" или "в сторону"): небольшой наклон головы вниз либо поворот головы от собеседника, т.е. к любому плечу.
 4. Диалог №1
 - Берс: Кого там несёт, неужто Пилота?!
 - Эрик: Я сам себе пилот!
 - Берс: Да ну! Меня тролли в гости зовут, может, подкинешь?
 - Эрик: А щитом там можно разжиться?
 - Берс: Ха - ха, как это тебя угораздило, горе - воин?!
 - Эрик: Чтооо?!! Знаешь, что бы от тебя осталось после того монстра!!!?
 - Берс: Какого монстра?..
 - Эрик: Который башкой за мой щит поплатился!
 - Берс: Да ну! Тогда ты тот, кто мне нужен.
 - Эрик: Так и есть! Если ночлег обещаешь..
 - Берс: Без вопросов, бесплатно! И о щите твоём подумаем.
 - Эрик: (себе) Не к добру такая щедрость. (Берсу) Что стряслось то?
 - Берс: Завёлся гад один у меня в загоне, кабанчиков глотает, как котлеты!
 - Эрик: ...понятно. Можешь пока пиво по кружкам разлить, сейчас подойду.
 - Берс: Точно, тебе это пустяк! Я на маяке. \ Точно, тебе это пустяк! Если что, - я на маяке. (Берс уходит на маяк, где далее и находится)
 - Эрик: Перегнул я с монстром...
 5. Управление переходит игроку. Нужно заманить кабана в загон и, таким образом, убить червя. Если это состоялось, на маяке происходит следующий диалог:
 6. Диалог №2
 - Берс: Не прошло и часа!
 - Эрик: Не идти же к пустому столу.

- Берс: Ха-ха! Ну, заходи! (Далее п.7)
7. Если игрок (не знает что делать) направляется в маяк, то в момент, когда он находится на предыдущей от двери клетке, из маяка выходит Берс и начинает диалог.
8. Диалог №3
- Берс: Уже всё?!
 - Эрик: ...хотел поторопить тебя с пивом! \ ... э не всё так просто!
 - Берс: (уходя) Как раз наливаю, да, да.. \ Замани кабана, он их любит.
 - (При последующих подходах Эрика, если червь жив):
 - Берс: Чего копаешься? Я сейчас один всё выпью! \ Ну, попробовал на кабанчика ловить? (Берс закрывает дверь)
 - Эрик: ... \ Мог бы сразу сказать...
9. Управление игроку. Нужно убить червя или себя, если такой тупой. После того, как червь убит (с подсказкой или без), необходимо зайти в маяк, где, как и в п.5 Эрика встречает Берс.
- Берс: Наконец то!
10. Когда оба персонажа зашли внутрь, камера начинает удаляться от маяка по восходящей спирали. Когда окна попадают в поле зрения, из них доносятся реплики героев.
11. Диалог №4
- Эрик: Так что насчёт щита?
 - Берс: А, да. Недалеко к югу, на лесопилке, ремесленник работает, он точно поможет.
 - Эрик: Может, полетим вместе, покажешь?
 - Берс: Нет, дождусь Лива, - уважу троллей.
 - Эрик: Ливу бооольшой привет! Значит тролли твои друзья, а? Впрочем, мои не лучше..
12. Во время всей миссии должно быть тёмное время суток. В финале, после диалога, всё "погрузить в ночь".

- Миссия №2
 - Карта: «Лесопилка»
 - Основа: Пользуемся стихиями; уничтожаем паучье гнездо; знакомимся с Аксом; получаем новый резон к сюжету. Сталкиваемся с более масштабной проблемой и, хотя причины происходящего по прежнему не ясны, становятся очевидными характер (тотальный и «чёрный») и тенденция (к росту) изменений.
1. Карта представляет собой подобие подковы, дугой вверх. По всей площади растут деревья, кусты и пр. В самой верхней точке находится гора с водопадом. Вода с водопада вращает колесо лесопилки, находящейся перед горой и далее распадается на рукава, образуя протоки. Один рукав идёт по левой стороне вниз, к засохшему дереву - гнезду пауков. Во время этой миссии должно быть светлое время суток. Из гнезда генерятся пауки, по мере их смертности. Общее количество пауков на карте постоянное (5-7). На отрезке от правой нижней части до лесопилки (1) 3-4 паука.
 2. В правой нижней части садится Птица с Эриком. Управление у игрока. После первой атаки любого паука следует реплика:
 - "Ну и дрянь! Не вас ли на башне ждут?"
 3. Нужно пробраться к лесопилке, убивая пауков, и встать на клетку у двери. Эрик стучит в дверь, реплика:
 - "Что здесь происходит?!"
 4. Выходит Акс, Диалог №1
 - Эрик: Давно паутину с углов не мёл, хозяин!!?
 - Акс: Чего тебе надо, шутник?
 - Эрик: Щит мне хороший нужен, а ты, говорят, мастер..
 - Акс: Пوماстеришь тут!.. Видишь что творится..
 - Эрик: Да ладно, разгону я твоих тараканов.
 - Акс: Не выйдет, пока их гнездо не разоришь в засохшем дереве. + , а для этого придётся с водой поработать!
 - Эрик: Не дурак, справлюсь. А как насчёт щита?
 - Акс: Сделаем. (Возвращается в дом)
 5. Управление у игрока. Нужно найти засохшее дерево.
 6. В случае, если игрок возвращается к Аксу не выполнив условие, последовательно происходят следующие диалоги:
 - (1)
 - Акс: Не могу работать пока пауки вокруг! \ Просто зарядись от воды и атакуй дерево с гнездом!
 - Эрик: Не бурчи, всё почти. \ Теперь всё ясно!
 - Акс: Будь осторожней! (уходит)
 - (2)
 - Акс: Паучье гнездо где-то в лесу.
 - Эрик: Щит должен быть большим и крепким!
 - Акс: Будет тебе подстать! (уходит)
 - (3)
 - Акс: Что скажешь?
 - Эрик: А ты хороший мастер?

- Акс: ..?!! (уходит)
- (4)
- Акс: Ты мне мешаешь. (уходит)
- (5)
- Акс: Достал!!! (то же далее)
 - Дерево найдено.
7. Управление у игрока. Нужно атаковать дерево, имея каплю над головой.
8. Ролик: После атаки сухая крона рассыпается, дерево превращается в обычное. В это время Акс выходит из дома и стоит у перил, в задумчивости поглаживая подбородок. Управление у игрока, следует вернуться к Аксу.
9. Диалог №2
- Акс: (Завидев приближающегося Эрика) (Расширение: Акс встречает Эрика у мастерской с неудавшимся щитом в руках)Нужно за хорошим материалом лететь, подождём Пилота...
 - Эрик: Незачем, полетели! (Эрик Бежит к птице, Акс через паузу за ним)
10. Игрок может пренебречь последовательностью, т.е. вылечить дерево самостоятельно, а потом зайти к Аксу.
11. Тогда происходит Диалог №3
- Акс: Ты кто такой?
 - Эрик: Я - Эрик, воин.
 - Акс: Воин?.. (пауза, рассматривает Эрика) Не-ет, к мечу - щит полагается.
 - Эрик: Прилагался, точно.. Но хлипкий был. Для меня, ты понимаешь..
 - Акс: Понятное дело! Значит, нужен щит?
 - Эрик: Именно. Можешь сделать?
 - Акс: За хорошим материалом лететь надо..
 - Эрик: Только не говори о Пилоте, а то меня стошнит!
 - Кадр уводится и набирается уже на пяточке, возле птицы.
 - Эрик: (прыгая на птицу) Полетели!
 - Акс: (залезая на птицу) Спасибо за пауков.
 - Эрик: (Птица в воздухе) У тебя есть шанс меня отблагодарить. (Улетают)
12. Если игрок, не заходя к Аксу, дошёл до дерева, но не смог дезактивировать его и вернулся к лесопилке, - всё повторяется, как в первом варианте.

- Миссия №3
 - Карта: «Старинный сад»
 - Основа: Встречаем Одина; находим материалы для щита; получаем резон к фабуле. Один, упоминает о Фенриле. Это похоже на ожившую легенду, которой герои не хотят верить. Но после обретения Эриком магического щита, оба пребывают в растерянности. Фактов стало больше, но вместо прояснения всё ещё больше запутывается. Совершенно очевидно, что параллельно разворачиваются глобальные и, пока, таинственные события. Косвенное влияние этих событий становится всё ощутимее. Интрига набирает обороты.
1. Карта - растянутая от основания трапеция (можно для разнообразия изогнуть её в форму лука); это некогда пышный, полуразрушенный парк, половину которого теперь занимает болото. Где - то остатки архитектуры (+беседка, из которой тролли сделали жильё; один из них встречает Эрика и Акса в начале), а где - то давно растут деревья. В конце широкой части стоят статуи Тора и "Локки". Статуя "Локки" расположена ближе к героям, за ней они будут прятаться. Возле статуи Тора, спиной к Эрику и Аксу, стоит на одном колене Один; скрещенными руками опирается на другое колено и кивает опущенной головой, как это бывает при сильном огорчении. На обеих статуях натуральные (не каменные) доспехи. У "Локки" - щит (Эрика) и топоры (Акса). В начале узкой части небольшой "пятачок", однако достаточный, чтобы вместить птицу, Эрика, Акса и их груз.
 2. Птица с героями садится на пятачок в начале узкой части карты.
 - Акс: ..нам на другой конец острова.
 3. Управление у игрока. Как только герои переходят мостик (см. карту), с ними заговаривает стоящий рядом тролль.
 4. Диалог №1
 - Тролль: Здорово, Акс, опять за железом? А у нас изменения!
 - Акс: Привет, это Эрик...
 - Эрик: Воин!
 - Акс: ...мда...
 - Акс: Так что у вас случилось?
 - Тролль: Ух ты! Говорят викинги - смелые люди. \ Ух ты! Викинг может помочь?
 - Эрик: Ха! Хочешь проверить?! \ Есть проблемы?!
 - Акс: (себе) ...О, нет...
 - Тролль: Ну раз ты спрашиваешься... Сегодня один недобитый Ан-Двари спрятался в болоте. \ Помощь всем бывает нужна... Сегодня один недобитый Ан-Двари спрятался в болоте.
 - Акс: Антвари?!!
 - Тролль: Не-ет. Ан-Двари, враги! Ночью вылезают - днём смерть принимают. Ха-ха! Наша считалка! Как тебе?
 - Акс: ...сильно.
 - Акс: Всё ясно. (прощается с Троллем)
 - Из хижины: Обед готов! (Тролль убегает)
 - Акс: Язык не держится, герой?!! (уводит Эрика)
 - Эрик: ...
 5. Управление игроку. В болоте сидит «враг». От того, убьют ли его герои, зависит возможность позвать троллей на помощь, на обратном пути. При смерти «врага» - реплика Эрика: «Делов-то...». Реплика умирающего: «А-А-А!!!», при этом камера на

жилище троллей, оттуда реплика: «Не даром говорят, что викинги – смелые люди!» На расстоянии около мува (3-5 клеток) от "Локки" герои замечают статуи и Одина. До этого деревья должны закрывать им этот вид, т.е. построить карту так, чтобы получилось почти "из-за поворота". Оба персонажа бегут к ближней статуе ("Локки") и прячутся за ней.

6. Диалог №2

- Акс: ...Здесь не было этих статуй!..
- Эрик: ...Что этот придурок делает?..
- Акс: ...Молится вроде...
- Эрик: Ха - ха - ха!!! (камера с Эрика на Тора и так остаётся, пока не брошено копье)

7. Эрик, забыв об осторожности, покатывается со смеху; Один застывает, в одной руке появляется копье. С криком:

- "ФЕНРИЛ!"
- (Один разворачивается и бросает копье "на шум". Копье попадает в статую "Локки", которая эффектно разлетается на куски. Герои из-за статуи раскатываются в разные стороны (урон их здоровью). На месте статуи остаётся её нижняя часть, из которой вырывается пламя в рост юнита. Вокруг - куски статуи, щит, топоры (не отдельно, а в куске камня). Один смотрит на Эрика, на Акса, направляется в огонь, на ходу произнося в пространство):
- "...только смертные..."
- Герои встают на своих местах, в растерянности глядя друг на друга и на место происшествия.

8. Диалог №3

- Акс: Эй, Эрик! Ты живой?
- Эрик: (с земли) А что мне станется?
- Акс: Думаешь это... Один? (вслед Одину)
- Эрик: Да шут это! "...смертные..", - вот урод! (поднимаясь)
- Акс: Но по легенде Один...
- Эрик: Не умничай, Акс, я на пиво этим зарабатывал!
- Акс: Тем более должен знать..
- Эрик: Да Один был с твою лесопилку! И крылья..
- Акс: Крылья - у Валькирий..
- Эрик: Были! Пока Валхала на куски не разлетелась! (Акс пробует вытащить топоры.)
- Акс: (Бьёт по камню) Смотри! Отличные топоры выйдут!
- Эрик: (оглядывается, подбегает к щиту, берёт его) Акс! У меня есть щит!
- (Как только щит экипирован, над Эриком появляются два бонуса и он выполняет атаку щитом (L2)).
- Эрик: Ничего себе!
- Акс: Говорю тебе, - это необычные статуи! А шутком ты обозвал Одина!
- Эрик: Может ты и прав, Акс..
- Акс: (взвалив камень с топорами на плечи) Тяжеловато!
- Акс: Подстрахуй меня по дороге.

9. Управление у игрока, нужно обоим персонажей привести на пяточок с птицей.

После этого камера разворачивается и летит над землёй в обратном направлении, к статуе Тора. Тор, освещённый огнём из остатков Локки, вместе с окружающей его картиной медленно погружается в темноту (камера). На обратном пути можно попытаться привлечь в помощь троллей. Итак, если условие тролля:

10. Выполнено, диалог №4(1)

- Акс: Помогите!

- Тролль: (Аксу) Уже началось? (в беседку) На работу! На работу! (выходят тролли и вступают в сражение)
11. Не выполнено, диалог №4(2)
- Акс: Помогите!
 - Тролль: (баллон из беседки) Зачем? Я слышал, викинги - смелые люди! \ А вы нам помогли? С места не двинемся!
12. Когда все враги убиты с помощью троллей, диалог №5(1)
- Акс: Вот и всё! Хорошо иметь друзей!
 - Эрик: (мысль) Во всяком случае проще, чем быть другом!
 - Акс: Да, бешеный был денёк, а Эрик?
 - Эрик: Хуже, когда ничего не происходит.
13. Если враги убиты без помощи троллей, диалог №5(2)
- Акс: Эрик, ты - герой дня!
 - Эрик: Со мной такое постоянно.
 - Из беседки троллей: И нечего было так орать, - сами справились!
14. Если кто-то из врагов остался жив, диалог №5(3)
- Акс: Думаю можно лететь.
 - Эрик: Да. Самое время.

- Миссия №4
 - Карта: «Разорённая лесопилка»
 - Основа: Выходим на основную сюжетную линию; Акс присоединяется; дополнительные резоны к сюжету. Картина немного проясняется. Намёк на Фенрила, как на «стоящего за этим». Связь со вступительным роликом и с предыдущей миссией. Худшие предчувствия героев становятся реальностью.
1. Эрик с Аксом возвращаются на лесопилку. Камера «из глаз» героев. Вдалеке, в зареве, виден разорённый остров, желательно дымящийся. Реплики появляются из-за экрана.
 2. Диалог №1
 - Эрик: Акс, ты свечи тушил, перед отлётом?
 - Акс: ...
 - Эрик: Кто - то жарит твоих пауков!
 - Акс: ...Садись у мастерской! Скорее!!
 3. Карта разорённой лесопилки. Вместо воды по всей карте лава; сама лесопилка разрушена таким образом, что препятствует проходу с одной части острова на другую; кругом горящие, обгоревшие и поваленные деревья; относительно невредимой осталась только мастерская. Над правой частью острова парит дирижабль Фенрила, здесь же находится вражеский юнит с дальней атакой. На левой половине острова - активные вражеские юниты послабже, уже знакомые пауки, и два ПАРАЗИТА ☺. Акс стоит в мастерской, у станка, с привезёнными топорами. Эрик рядом, внизу. Камера от лица Эрика направлена на дирижабль, потом на Акса. «Баллоны» Эрика появляются как в п.1.
 4. Диалог №2
 - Эрик: Так вот чего ждут на башне!..
 - Акс: Прикрой меня, Эрик!
 - Эрик: Поторопись!
 - Эрик: (мысль) Нужно предупредить всех!
 5. Управление у игрока (управляет Эриком), нужно охранять Акса от атак в течении 3-5 ходов. После этого Акс заканчивает работу (показываем его крупным планом в «безопасном ракурсе»), говорит первую фразу диалога №3, (топоры с верстака появляются в руках Акса) атакует подставного паука и произносит следующую фразу.
 6. Диалог №3
 - Акс: Готово! (хорошо бы размять шею, как в базовой)
 - Акс: Есть! \ **Теперь красный!**
 - Эрик: Акс, пора отчаливать! \ **Как мы его достанем?**
 - Акс: Сначала достану того гада! \ **На том краю есть площадочка!** (Можно «прыгнуть» на красного)
 - Эрик: (мысль) А с виду добрый парень..
 7. Управление у игрока, нужно атаковать юнита на другой стороне острова. После этого атакованный вр.юнит садится в дирижабль и улетает.
 8. Диалог №4
 - Вр.юнит (в идеале с каната): Фенрил ещё до вас доберётся! (улетает)
 - (Акс кидает топоры в сторону удаляющегося дирижабля).
 - Эрик: Опять! Да кто такой этот Фенрил!?

- Акс: Я его покалечу...
 - (Акс смотрит на догорающую лесопилку (отъезд камеры до крупного плана и возврат), садится на землю и опускает голову).
 - Эрик: Сочувствую, Акс...
 - (Акс решительно встаёт напротив Эрика).
 - Акс: Полетели!
9. Камера «въезжает» в горящую лесопилку, огонь занимает весь экран, после уводится.
10. Как вариант. Герои улетают и в пути с ними происходит описанное в начале следующей миссии.

- Миссия №5
 - Карта: «Идол»
 - Основа: Последняя миссия, где происходящее связано с Фенрилом не напрямую. Нетривиальные события достигают здесь своего апогея (жертвоприношение, босс). Максимальный градус интриги. Максимальное количество безответных вопросов. Через главаря Троллей получаем очередной намёк на стоящую за всем (в частности событием на этом острове) силу.
1. Остров троллей, общий вид. Видим натянутую между коряг паутину. Несколько тролльских шалашей. Возле одного из них, на флагштоке, сидит (висит) Пилот (Лив), всматриваясь в небо. К алтарю перед огромным идолом (босс) привязан сидящий (лежащий или стоящий, в зависимости от алтаря) Берс. Группа троллей занята исполнением ритуального танца вокруг костра.
 2. Диалог №0
 - Берс: Давай, Лив, а то поздно будет!
 - Берс: Акс! Эрик! Сюда!
 - Лив: Хорошая была птица, но что делать! (Лив кидает дубинку в небо)
 3. Акс и Эрик летят на птице. Вид снизу по диагонали. Вдруг мимо камеры в направлении птицы пролетает дубинка. Попадает в птицу, которая кубарем отлетает в сторону. Акс и Эрик «цепляясь за воздух» падают мимо камеры вниз.
 4. Лив победно вскрикивает, при этом сверху, по дуге, падают Эрик и Акс, попадают в паутину, которая их спасает, и запутываются. Паутина с одной стороны обрывается, из неё, приходя в себя, пытаются выбраться герои. Тролли от костра направляются к упавшим, не оставляя сомнений в своих намерениях.
 5. Диалог №1
 - Эрик: Моя Птица!!!
 - Акс: Что ещё сегодня случится?! (свинья)
 - Эрик: По-моему, нас здесь пытаются обидеть.
 - Акс: Берс?! (увидев Берса)
 - Акс: Что произошло, они взбесились?! \ Берс?! Да что здесь происходит?!
 - Эрик: И так видно, но отчего? \ Давай-ка освободим его!
 6. Управление игроку. Пока Берс связан, у него нет хода. Задача – как можно быстрее освободить Берса. Лив атакует со своей позиции, недостижимый для врагов. В определённый момент босс начинает оживать. Как усложнённый вариант: главный тролль поджигает Берса, и он теряет жизнь на каждом ходе.
 7. Первый подошедший (Акс или Эрик) освобождает Берса. Если Эрик, реплика: «Хватит загорать, дело есть!»; ответ: «Я твой должник.» Если Акс, реплика: «Вот и помощь!»; ответ: «Всегда считал тебя другом.» Берс сразу же спрыгивает с алтаря, осматривается в поисках оружия. Алтарь (либо постамент идола) орнаментирован скрещенными дубинками. Берс хватается за них и выдирает с криком: «О, как я зол!» Следом происходит оживление босса, который издаёт устрашающий рык, (давит одного тролля), но до следующего хода не атакует. Все на босса.
 8. Диалог №2
 - Освободивший Берса: А это ещё что?!!
 - Берс: Иди сюда!!! (у него есть возможность использовать ход)
 - Лив: Берс, покажи себя!!! \ Огнём его, гада!
 9. Управление игроку. Босс не разбирает своих и чужих, атакуя ближайшего. Целесообразно подождать, пока он перебьёт оставшихся троллей. Задача убить Босса. Когда это сделано, Лив спускается на землю. Остальные подходят к нему.

10. Диалог №3

- Эрик: Ты что с Птицей сделал?!
- Берс: Полегче, Эрик, он не виноват.
- Лив: Это правда! Всё Фенрил, он был здесь!
- Акс: И как он выглядел?
- Лив: Чёрный, страшный, одно слово - Зверь!
- Акс: Да...
- Эрик: ...
- Лив: Я полетел за Берсом, а тут эта статуя... Они думали только о ней.
- Эрик: Теперь о ней можно забыть! («дрожь земли», все оборачиваются на поверженного босса, который вдруг возвращается к жизни)
- Все: Ааа!!! (Для озвучки)

13. Взрыв сносит героев с острова.

- Миссия №6
- Карта: «База Фенрила»
- Основа: Начинается процесс узнавания (что к чему). Впервые видим Фенрила, который говорит со своими подопечными. Отношение к легенде теперь совсем иное, она становится частью жизни героев и их головной болью.

1. Следующая картина. Остров на котором расположился «лагерь» Фенрила. Возле одного края висит в воздухе корабль. Из него на остров перекинуты доски (спускается верёвка). Возле них (неё) стоят два стража. Большую часть острова занимает сам лагерь: несколько кострищ, шалаши, в центре естественное возвышение, на нём своеобразный (большой и нелепый) трон. На троне развалился Фенрил. Перед ним, на земле, полукругом сидят трое приближённых, почтительно кивающих головами на каждую реплику Фенрила. Небольшой «отросток» острова, отгороженный от основной части забором с воротами (наподобие загона на маяке). Рядом сидит охранник. В начале мы видим только эту небольшую часть острова. «Десант» на паутине опускается прямо в воду (озерцо 2на2?).

2. Диалог №1

- Лив: Вот же он, Фенрил! (камера на Фенрила)
- Фенрил: Тролли теперь мои, - я сотворил им Идола!
- Фенрил: Осталось запечатать Стихийные Врата!
- Фенрил: Навечно успокоить Одина в сакральной земле!
- Акс: Вот и встретились!
- Лив: Даже и не думай, заметит - убьёт!!!
- Эрик: Ясно, что делать будем?
- Акс: На другой стороне корабль...
- Лив: Да, как раз мой размерчик.
- Эрик: Попробуем прокрасться, и на Башню.
- Берс: Лив, держись меня! \ На свет лучше не выходить!
- Эрик: Если справишься, Лив, прощу птицу. \ И если что, прячемся в тень.

Управление игроку. По краю острова, от загона до места с кораблём (+\ -), идёт скрытая тропинка (болото? кусты?). Общая тактика такова: придерживаясь безопасного пути добраться до корабля. Несколько раз герои будут замечены независимо от поведения игрока. Тогда нужно расправиться с заметившим за один ход. Охранник кричит: «Чужак!». Откликаются красные «бомбардиры» реплики: «Чужаков нам не надо!», «Это они! С лесопилки!»

Когда команда у цели, её, конечно, обнаруживают. Реплика Фенрила, при обнаружении: «Больше не будет ошибок. Убить их!!!» Следующий ход Фенрил не атакует, давая свободу своим помощникам. Но через ход (2?) может вынести любого. Реплика Фенрила на этот случай:

- Фенрил: Хватит возни!

Варианты последнего хода: Лив может умирать после любого удара; главное - провести всех (Лива?) на корабль; Эрик должен перерубить «швартовы»; и пр. В любом случае Фенрил должен атаковать и промахнуться (попадает в канат, а Эрик отлетает и цепляется за взлетающий корабль?) Глядя на удаляющийся корабль, Фенрил: «Жалкие потуги, как мило... ХА-ха!» Исчезает.

- Миссия №7
 - Карта: «Сторожевая Башня +»
 - Основа: Застаём Одина, после жаркой схватки с Фенрилом, не расположенного к обстоятельной беседе, которую жаждут наши герои. Атмосферу накаляет личный мотив Акса, окаменевшие Викинги (+мотив Эрику) и необузданный характер Берса, который ни во что не верит и хочет вернуться на маяк. Итак, вместо того, чтобы расставить точки над «И», мы дерёмся с Одином, который по ходу драки пытается вразумить каждого. Поворотный момент сюжета, открывается главная цель, консолидация сил.
1. Эта карта, использованная в первом ролике, заметно изменена. Только что здесь произошла стычка Фенрила и Одина, повсюду следы «титанического» поединка. В разных позах застыли окаменевшие друзья Эрика: Командир, Спорщик и Точильщик; остальные не нужны. У края башни висит корабль. Эрик стоит напротив Одина, остальные поодаль (кроме пилота, он в корабле). Мы сразу попадаем в центр события. После первых фраз управление переходит игроку. Один не атакует первым, бьёт только «в отместку», на каждом ходе восстанавливает здоровье (лечит\оживляет?). Задача игрока - за один ход потратить на Одина все шесть пуллов. Тогда по настоящему рассерженный Один переносит героев в следующую зону (убивает героев). До этого он просто насмехается над ними. После любого действия одного из наших юнитов следует фраза персонажа и ответ Одина. Последовательность реплик внутри хода - произвольная (инициатива играющего). Далее последовательность по каждому ходу. Первая реплика Одина (баллон мысли), после которой начинает действовать игрок: «На что приходится идти... отчёт перед мертвыми!...» \ \ Сцена 1: Один стоит на зубце попорченной башни, протянув копьё к горизонту (вслед сбежавшему Фенрилу). Реплика: «Следующая наша встреча будет последней!» Сцена 2: Удалённый вид на башню, пролетающий мимо камеры дирижабль. Сцена 3: «Интерьер» башни, герои напротив Одина и т.д. (как и в предыдущем варианте)
 2. Диалог №1
 - Один (спиной к героям, глядя меж зубцов): Я похороню тебя за Вратами, Фенрил!
 - Эрик: (ОЦЕНКА СТАТУЙ) Спорщик?! ...я опоздал...
 - Акс (перейдя с Эрика на Одина): Лес рубят - щепки летят, да Один?!
 - (Один поворачивается)
 - Берс: Сам пораниться не боишься?
 - Один (мысль): Что ж, взгляну, на что вы способны.
 3. Далее схватка продолжается без слов героев. Но есть реплики Одина (случайно):
 - Олухи!
 - Мертвые глупцы!
 - Ах, какая рана!
 - Ты смешон!
 - Не зли меня!
 - Я не буду вас щадить вечно!
 4. Реплика Одина после решающих ударов:
 - Достоин. Теперь - к Стихийным Вратам!
 5. После этого Один атакует одновременно всех героев и сцена утопает в эффектах ☺.
 6. Если использован эффект с облаками, то сейчас можно использовать их же. Т.е. набрать свет на несущихся облаках, а когда они придут в норму, перевести камеру

на недоумённо озирающихся героев, стоящих на тех же местах. На месте Одина стоит Валькирия, либо - появляется Валькирия. Акс, за ним остальные поворачиваются в её сторону. Камера на Валькирию, затем общий план. Обязательно должно быть ощущение перемены места и атмосферы. Все герои на Lv.3

7. Диалог №2:

- Акс: Что... со мной произошло?! (все на него, затем на себя)
- Берс: Не понял... где Один?!
- Эрик: Валькирия... (все на Валькирию)
- Валькирия: Вы призваны в войско Одина (1ый бал.)
- Валькирия: и отправляетесь сквозь Стихийные врата... (2ой бал.)
- Берс: Куда это ещё?
- Валькирия: ...принять участие в битве с Фенрилом. (1ый бал.)
- Валькирия: Не дайте ему победить! (2ой бал., отправляет всех)
- Валькирия: ...Всё исполнено, мой господин! (исчезает либо «уводим»)

- Миссия №8
 - Карта: Стихия Воды.
 - Основа: Начинается путешествие сквозь Стихийные Врата, борьба со стихийными монстрами, использование новых способностей (lv.3)
1. Карта водной стихии.
 2. Диалог №1
 - Акс: Водичка. (поводя топором по водной глади)
 - Берс: Монстрики. (ударяя дубиной о дубину)
 - Эрик: А где ворота? (оглядывается по сторонам)
 - Берс: Сейчас найдём.

- Миссия №9
 - Карта: Стихия Огня.
 - Основа: Продолжается путешествие сквозь Стихийные Врата, борьба со стихийными монстрами, использование новых способностей (lv.3)
1. Карта огненной стихии.
 2. Диалог №1
 - Эрик: Ага! Теперь огонь!
 - Берс: И что?
 - Акс: Мы идём по стихиям. Следом – болото...

- Миссия №10
 - Карта: Стихия Болота.
 - Основа: Заканчивается путешествие сквозь Стихийные Врата, борьба со стихийными монстрами, использование новых способностей (lv.3)
1. Карта стихии болота.
 2. Диалог №1
 - Эрик: А ты прав, Акс, кругом болото.
 - Акс: А вот что дальше?..
 - Берс: Мда...